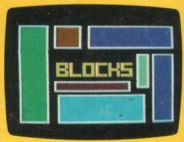
NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 36

CBM 64

SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

PRIGIONIERI DEL TEMPO

Nella vita siamo sempre prigionieri di qualcosa. Vuoi lo studio o vuoi il lavoro, il tempo è tiranno nei nostri confronti e non abbiamo possibilità di batterlo salvo volare con la fantasia. Il computer ci dà una mano con le sue sprites fantastiche e con alcuni giochi davvero incredibili. Sulla cassetta ne troverete alcuni. Sulle pagine della rivista poi troverete altre recensioni "magiche", in grado di farvi apprezzare il "top" del momento come Midnight Resistance o Time Machine. Ahi, ci risiamo con il tempo.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicat

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 36 - Periodico mensile - Novembre 1990 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/19
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A		SPECTRUM LATO B
4	SHERIFF	BUBBLE AIR
5	MISTER KNIGHT	LET'S COOK
6	DEEP ROPE	NEW FLIGHT
7	INVINCIBLE	BREATHLESS
8	POLLING	OLIVIA
9	BLOCKS	RAPIDS
10	SUPER BALL	HIGH VOLTAGE
11	TROUGH	TURBY
12	MIAO & BAU	BRUPT!
13	MAX	BLACK FORCE

IN QUESTO NUMERO

14 HOSTAGES: salviamo gli ostaggi!

17 MIDNIGHT RESISTANCE: tra armi e morti

20 SNOW STRIKE: guerra aerea alla droga

25 MONTY PYTHONS: dalla Tv al computer

27 TIME MACHINE: la macchina del tempo

CBM 64

SHERIFF

La vita per il povero sceriffo nella città di Santa Fé non è veramente facile. Da qualche tempo soprattutto la criminalità è in grande aumento e i malviventi arrivano anche dal di fuori. Da una spiata lo sceriffo è venuto a conoscenza che cinque banditi si sono introdotti nottetempo nella cittadina e tengono in ostaggio donne e bambini nelle loro case. Lo sceriffo ha quindi deciso di scovare i delinquenti, ucciderli e riportare la pace a Santa Fé. Dopo essersi munito di una buona dose di munizioni si incammina per le vie della città ma dappertutto giungeranno tubi di dinamite, bombe, oggetti vari per ostacolarlo, anche se lo sceriffo non si darà per vinto, osserverà ogni angolo, ogni finestra, pronto, con la mano sul calcio della sua pistola, a reagire. I nervi saldi e capacità di mira saranno indispensabili per arrivare alla fine dell'impresa incolumi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SQUIRES

BUBBLE AIR

Il proseguimento di un affascinante gioco da Bar è ora sui vostri schermi, e vi assicuro che ha tutte le carte in regola per lasciarci a bocca aperta.
Il compito che vi è stato assegnato è di seguire la scroll verticale del game e, utilizzando l'arcobaleno di cui disponete, salire via via fino a raggiungere la cima della costruzione.
Ogni qualvolta annientate uno dei nemici inseguitori, può capitare che esso lasci cadere un "oggetto bonus" che, se raccolto, vi darà la possibilità di usufruire di nuove e divertentissime armi strategiche.
Buon divertimento.

JOYSTICK SINCLAIR-CURSORI

Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

MISTER KNIGHT

La splendida valle di Gambsburg dal giorno alla notte è stata invasa da creature spettrali che ne hanno preso il possesso terrorizzando i poveri abitanti. Anche il mago del castello dello sceriffo è stato interpellato, ma purtroppo senza scoprire quale sia la causa di questa catastrofe. L'unico modo che si pensa possa essere utile per risolvere il mistero, è introdursi nella Terra di Nessuno, da dove queste creature sembrano arrivare più in massa, e scoprire che cosa le generi e come debellarle. Il Cavaliere Grigio, fidato paladino dello sceriffo, ha deciso di assumersi questo compito. Dopo essersi ben rifocillato e armato di un'armatura magica, che gli permetterà di sopravvivere per qualche tempo a contatto con le malefiche creature, il Cavaliere Grigio partirà alla volta della sua meta. Riuscirete ad aiutarlo nel suo scopo, salvando così l'antica valle? Ma attenti, non dimenticate le chiavi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
P	pausa sì/no

LET'S COOK

Beato chi si siede ad un tavolo e, servito e riverito, comincia a mangiare succulenti piatti. A volte però capita che un cuoco maldestro, vi faccia andare su tutte le furie, o perché il cibo non era ben cotto, o perché troppo salato (come il conto!!). Questa volta dovrete fare la parte di un cuoco con l'unico scopo di servire, o meglio, di preparare, un pranzo coi fiocchi.
Anche se molto lontano da ogni buona regola del galateo, dovrai avvicinarti con la pentola ai clienti affamati e servirli con le dovute maniere.
Non dimenticarti anche degli altri che proprio affamati non sono ma che non vogliono attendere più del dovuto, pena la pentola del cibo sulla tua povera testa. Buona fortuna!

TASTIERA

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

CBM 64

DEEP ROPE

Stai cercando alcuni tuoi amici scomparsi dopo essersi recati nelle miniere di diamanti di Sothewo, e dopo aver investigato a lungo hai scoperto che le ultime tracce ti portano ad una miniera non molto lontano dal luogo dove ti trovi. L'unica cosa che ti lascia un po' perplesso è l'informazione ricevuta, secondo la quale la miniera, oltre a essere in disuso perché pericolante, è infestata da vampiri ed esseri malefici, ma decidi lo stesso di entrarvi per ritrovare i tuoi amici. Qui scoprirai che le cose sono veramente difficili, sembra quasi impossibile fuggire ai topi e ai pipistrelli ed evitare le ossa e i crani che sono mortali, dovrai usare tutte le tue abilità di acrobata per superare baratri e entrare in luoghi inaccessibili, ma siamo certi che alla fine la tua testardaggine avrà la meglio e riuscirai nella tua impresa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

NEW FLIGHT

La storia si ripete ma, fortuna vuole, con varianti che la rendono sempre affascinante.
A bordo dell'"KH INTERCEPTOR" dovrai penetrare in una base nemica ben difesa da una nutrita flotta di astronavi a propulsione nucleare.
Quindi, prima di poter accedere a tale base, dovrai affrontare e distruggere ogni avamposto.
Una volta raggiunto il pianeta dove si trova la base nemica, dovrai percorrere dei corridoi naturali evitando i "muri" e i colpi delle astronavi che si fanno sempre più minacciose.
Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

INVINCIBLE

Hai da poco ottenuto, dopo numerosi anni di studi e preparazione pratica, il tuo brevetto di pilota di astronavetta e vieni subito inserito nella lista dei più bravi piloti della Federazione. Con questo raggiungi il tuo obiettivo primario, riuscire a diventare il pilota numero uno della Top Gun e dimostrare ai tuoi amici quanto vali effettivamente. La tua prima missione consisterà nel raggiungere il pianeta XZ9, sul quale è in corso una rivolta di terroristi, e cercare di distruggere le loro navette, con le quali stanno da tempo seminando il panico nelle colonie umane. È ben noto che la missione non sarà facile, perché i terroristi sono dotati di velivoli ad alta precisione e con una grande potenza di fuoco, ma certamente, usando la tua astronavetta a dimensioni variabili, riuscirai nell'impresa meritando la tua prima medaglia della carriera.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BREATHLESS

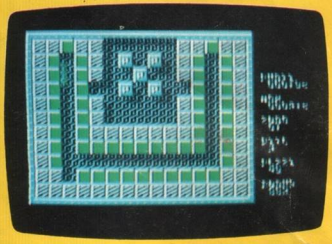
Poche parole per un gioco che parla da sé!
A cavallo di una moto dovrai percorrere uno dei circuiti selezionabili e sfidare le 33 moto avversarie cercando, ovviamente, di giungere primo al traguardo.
Fai attenzione a non urtare le moto avversarie che cercheranno in ogni maniera di farti perdere velocità. Occhio alla pista, mani ben salde sul manubrio e... via, la corsa comincia!

TASTIERA

1	sinistra
0	destra
9	accelera
SPAZIO	frena

POLLING

Un compito veramente arduo è quello che vi si presenta non appena la schermata darà inizio al gioco. Dovrete utilizzando una pallina, che si muove ad iper-velocità, distruggere tutti i blocchetti colorati che si trovano nello schema. Tenete però presente che i cubetti neri sono mortali e vi faranno perdere una vita, mentre i cubetti con disegnata una "P" non si possono distruggere ma solo spostare. La cosa sembra semplice a parole, ma non appena vi metterete a muovere la vostra pallina vi renderete conto che prontezza di riflessi e fermezza di nervi sono essenziali se non vorrete mettervi a distruggere la vostra joystick.
Probabilmente Polling non rappresenterà il tennis da tavolo del futuro, ma certamente vi permetterà di affinare i vostri riflessi.

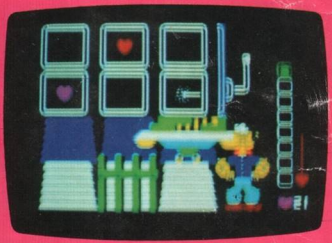


JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa sì/no

OLIVIA

Impersoni il mitico Braccio di ferro il quale deve raccogliere tutti i cuori e portarli alla sua cara e dolce Olivia. A complicare le cose non poteva mancare il terribile Bruto, la brutta e cattiva strega Bacheca e un minaccioso uccellaccio nero che ti colpiranno senza pietà.
Se verrai colpito dovrai far uso degli spinaci, se ne possiederai, altrimenti morirai. Oltre a questo dovrai cercare delle chiavi che ti permetteranno di entrare nelle altre stanze dove potrai trovare altri cuori che dovrai portare ad Olivia.
Mi raccomando! Non farla aspettare troppo altrimenti la "dolce" e cara Olivia romperà il fidanzamento.

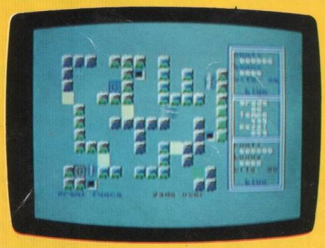


JOYSTICK KEMPSTON

Tasti ridefinibili

BLOCKS

Il nostro amico ha ricevuto un compito ben strano, ripulire una stanza del palazzo presidenziale che è piena di strani massi colorati, alcuni tinta unita, altri a due colori. Infatti il nostro amico è un divora blocchi ed è il solo sul pianeta in grado di fare questo lavoro senza avere residui. L'unico problema è che può mangiare i blocchi solo se sono di un unico colore. Pertanto prima aiutalo a colorare tutti i blocchi, passando sulle mattonelle colorate per cambiare colore e poi quando son tutti tinta unita fagli divorare tutti i blocchi, tenendo presente che ognuno può nascondere una piacevola sorpresa: mega-scudi, soldi. Ma attenzione, nella stanza ci sono anche delle strane creature che ce l'hanno a morte con il tuo amico e cercheranno di fargli la pelle, scappa il più velocemente lontano da loro.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

RAPIDS

Il gioco si divide in due parti:
nella prima dovrai condurre la canoa lungo il fiume evitando i massi fuoriuscenti dall'acqua.
Nella seconda parte, una volta che hai colpito una pietra, la barca si rovescerà e dovrai riuscire a tornare a galla evitando di essere catturato dalla tartaruga da fiume. Se riuscirai in tutto ciò, potrai proseguire il viaggio in barca che si profilerà molto avventuroso.

TASTIERA

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

CBM 64

SUPER BALL

Quest'anno si è tenuto il Campionato del Mondo di calcio e ci vorranno ancora quattro anni per poter rivivere le emozioni di partite alle quali prendono parte le migliori squadre del mondo. Ci saranno infatti partite di Coppa dei Campioni, Coppa UEFA, ma non saranno le squadre nazionali a prenderne parte. Eccovi quindi la possibilità di immaginare che i vostri beniamini sono i giocatori in campo per battere la squadra avversaria. Le regole del calcio, basilari in questo gioco, saranno incrementate dalla scelta del tipo di campo, velocità del vento ed altre condizioni atmosferiche che vi permetteranno di valutare al meglio le capacità dei vostri giocatori. Scopo del gioco è naturalmente segnare il maggior numero di goal alla squadra avversaria, attenti a non fare autorete, e di non essere puniti o addirittura eliminati dal direttore di gioco.

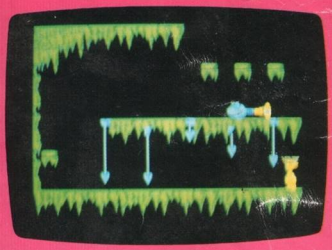
JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

HIGH VOLTAGE

Ci troviamo di fronte ad un classico arcade con vista laterale in cui devi saltare di piattaforma in piattaforma alla ricerca di una via d'uscita.
Ti trovi in una grotta abitata da strane creature che dovrai evitare di toccare poiché ti manderanno una scossa elettrica molto forte.
Fai attenzione al fuoco e alle porte che si chiudono al tuo passaggio, potresti rimanere schiacciato.
Buona fortuna

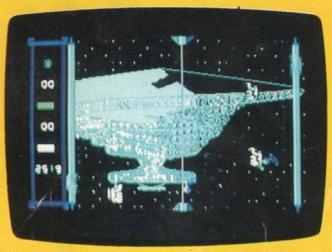


JOYSTICK KEMPSTON

J	sinistra
K	destra
S	salto

TROUGH

Il gioco del calcio nell'anno 2070 ha perso ormai di attrazione in quanto deve essere giocato al chiuso, a causa della pessima condizione dell'atmosfera terrestre, su campi di sintetico, l'erba nelle cupole non si mantiene bene. La Federazione Calcio, per non perdere i proventi che derivano dalle competizioni, ha deciso di mettere a punto un nuovo modo di giocare. I giocatori sono due per ogni squadra, dispongono di un jet-pack per muoversi nell'atmosfera e devono centrare con la palla due canestri mobili che vanno avanti e indietro su un'asta nella quale sono infilati. Muovendo solo il giocatore della metà campo nella quale si trova la palla dovrai cercare di ostacolare il tuo avversario e di fare nel contempo centro per ottenere il maggior numero di reti. Potrai giocare contro il computer o contro un tuo amico, ma siamo certi che il divertimento sarà immenso.



JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

TURBY

S.O.S., alieni a bordo dell'astronave! Nei panni del capitano di un'astronave dovrai aggirarti per le stanze e uccidere tutti gli alieni nel minor tempo possibile e quindi fuggire in tempo utile al fine di evitare l'eplosione della stanza stessa.
In alto c'è il segnalatore che ti indica il tempo a tua disposizione per fuggire dalla stanza.
A volte dovrai anche saltare gli alieni al fine di evitare che ti vengano addosso.

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco
N	salto

CBM 64

MIAO & BAU

Ecco una bella avventura per i nostri amici cane e gatto, che per una volta tanto non si fanno la guerra tra di loro, ma cercano insieme di ottenere il maggior risultato possibile. Miao & Bau si sono risvegliati su un satellite terrestre, circondati da robot pericolosissimi, che si impradoniscono della loro energia vitale e da sfere guardiani che li immobilizzano. Devono trovare il modo di fuggire e per fare questo osservano, raccolgono tutto quanto incontrano sul cammino, stando bene attenti e sospettosi verso quelle cose, il cui uso è a loro sconosciuto e che potrebbero riverlarsi terribili trappole. Per soddisfare il loro appetito Miao e Bau possono prendere le mele che trovano un po' ovunque e che saranno loro indispensabili per sopravvivere. Nonostante tutto il pericolo è in agguato e in ogni angolo potrebbe nascondersi qualche cosa di mortale. Riusciranno con il vostro aiuto a sopravvivere?

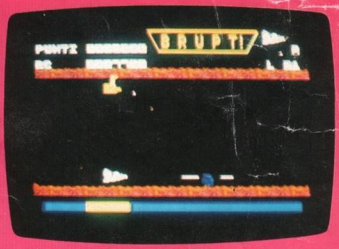
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	fine partita
RESTORE	fine gioco

SPECTRUM

BRUPT!

Ti trovi su un'astronave da combattimento e dovrai colpire i nemici che si fanno incontro. Una volta colpito un plotone ed aver raccolto i bonus, incrementerai di conseguenza la potenza di fuoco e la velocità dell'astronave stessa. Lo schermo segue uno spostamento da destra a sinistra e proseguendo nel gioco incontrerai dei robot sofisticatissimi che ti seguiranno per colpirti. Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MAX

Max è un barbaro sempre alla ricerca di nuove esperienze e di tesori. Dopo lungo peregrinare si è introdotto in una serie di tunnel sotterranei, dove una leggenda narra sia stato nascosto un immenso tesoro. Ma giunto in questo luogo Max ha scoperto, che se un tesoro esiste, sarà veramente difficile recuperarlo, perché ogni sorta di creatura è stata posta in sua custodia: bestie dotate di corazza, energumeni con clava, e il nostro eroe dovrà mettercela veramente tutta per non darla a loro vinta. Lanciando pietre prima, arrampicandosi a destra e a sinistra dovrà avanzare strenuamente cercando di avere la meglio sui suoi nemici, ricordando che potrà raccogliere le loro essenze vitali una volta sconfitti. Il suo cammino non sarà facile, ma siamo sicuri che con il vostro aiuto e il vostro genio porterete il nostro eroe al raggiungimento della sua impresa.

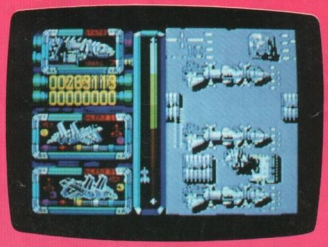
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TASTI da definire

BLACK FORCE

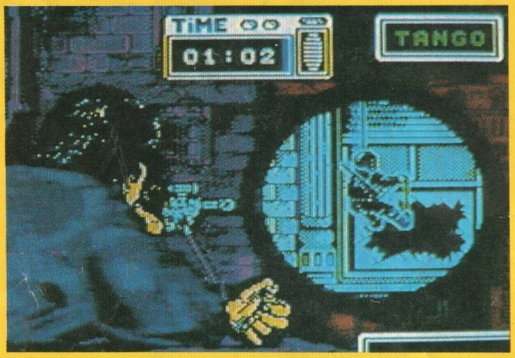
In questo videogame con vista dall'alto ti trovi a pilotare un aereo militare lungo una base nemica. Lo schermo si può spostare anche da destra a sinistra oltre che dal basso verso l'alto. Il tuo scopo è ovviamente di colpire tutto ciò che puoi, facendo anche uso delle bombe. Stati attento a non andare troppo piano altrimenti verrai colpito dal tuo aereo base che ti segue sempre a distanza ravvicinata. Buon volo! Asso dei cieli.



TASTIERA

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

HOSTAGES



Vieni chiamato a coordinare le azioni di un gruppo molto in gamba di fustoni che devono salvare alcuni ostaggi. L'azione è suddivida in due fasi.

FASE UNO

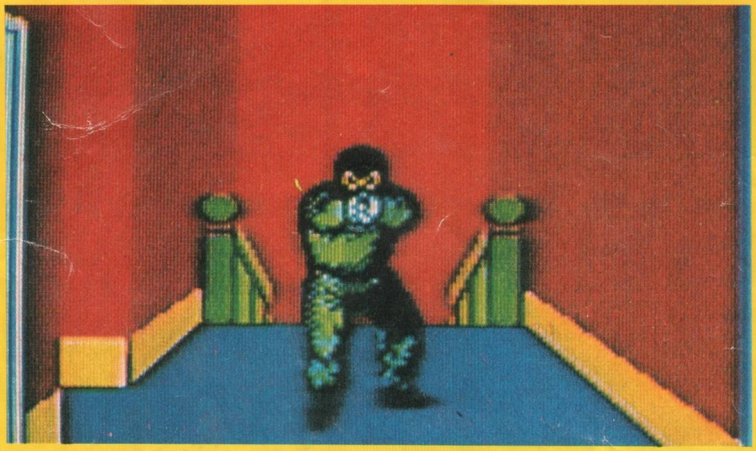
Nella fase uno ti viene chiesto di mettere tre tiratori scelti in tre posizioni predeterminate intorno all'ambasciata. È buio e Delta, Echo e Mike sono tutti e tre dotati della capacità di vedere nella notte. Ma questa loro capacità sarà inutile finché essi non raggiungono le posizioni loro assegnate dalle quali possono sparare un colpo secco ad ogni terrorista abbastanza matto da farsi vedere dietro ad una finestra illuminata.

Ma i terroristi hanno delle luci con le quali esplorano i dintorni per cui i tiratori scelti devono correre, schivare il fascio di luce, tuffarsi e sfruttare ogni angolo buio in modo da riuscire a non farsi vedere. Quando i tuoi uomini vengono colpiti da un compromettente raggio di luce, i vigliacchi che si trovano all'interno dell'ambasciata spareranno verso di loro e se li colpiscono hai un uomo in meno e prima di poter passare alla fase due devi riuscire a mettere almeno un uomo nella postazione esatta.

FASE DUE

Ora la situazione diventa più difficile. Ti trovi con almeno un uomo nella postazione giusta e hai caricato il secondo livello. Tre uomini sono stati calati sul tetto dell'ambasciata e devi a turno prendere il controllo di ognuno di loro premendo Shift e da uno a cinque e cancellando l'edificio dei terroristi. I tre uomini che si trovano sul tetto devono scendere silenziosamente lungo i muri e stare molto attenti. Se vuoi puoi metterli tutti e tre dentro, ma dovrai tenere d'occhio le luci di stato di ogni giocatore in modo da poter riuscire a raggiungerli se si trovano in pericolo.

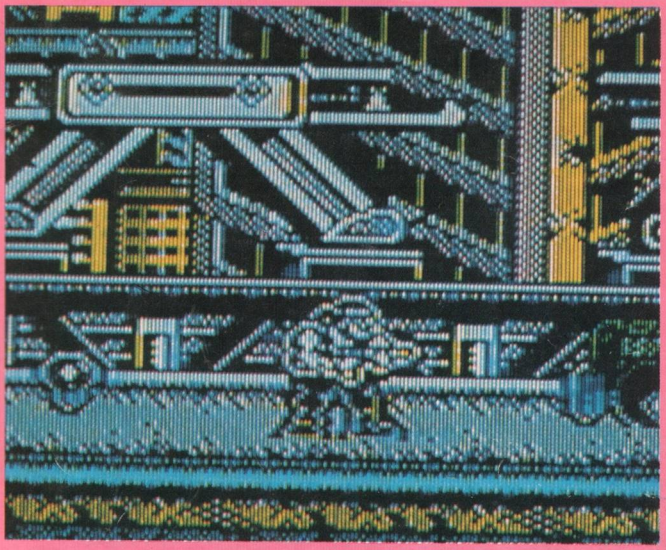
Ogni uomo viene visto in visione orizzontale in ogni piano. Vengono mostrati anche i terroristi che si muovono da un locale all'altro. Devi farti strada attraverso l'edificio, colpire i terroristi, salvare gli ostaggi e fare in modo che tutti i membri della tua squadra sopravvivano. Quando sarai riuscito ad uccidere un terrorista vestito di verde, gli ostaggi ti seguiranno passo a passo. Devono essere raggruppati nel locale centrale che si trova al terzo piano (la stanza senza finestre) mentre tu continui a girare per trovare il resto dei loro cattivi amici.

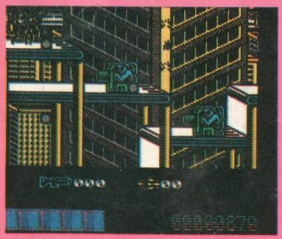


Hostages era già in commercio da 18 mesi per altri formati ed era proprio ora che mettessero fuori anche la versione per Spectrum e 64. I grafici sono belli, anche se lo schermo a scatti che si accende nel secondo livello dà ai terroristi un po' di vantaggio, ma in generale il gioco è ben giocabile. I livelli scandiscono la progressione. è facile lasciarsi coinvolgere e dovrebbe piacerti per un certo periodo di tempo.

Cristina Barigazzi

MIDNIGHT
RESISTANC
GARKO





Lo scorso Natale la Ocean aveva appena messo sul mercato i suoi Megagiochi **Batman** e **The Untouchables** ed era sul punto di mandar fuori le sue novità per Natale, **Operation Thunderbold** e **Chase HQ** (che si sono poi rivelati tutti e due giochi eccellenti). Avevano paura che cominciassimo a dare l'impressione di fare dei chiari favoritismi, tutti i prodotti più recenti che la Ocean aveva lanciato (e stava lanciando) sul mercato ottenevano recensioni brillanti. Bisognava fare qualcosa: ma cosa?

Avevano un piano eccezionale. La Ocean stava mettendo in commercio questo altro nuovo gioco basato su un coin-op veramente poco noto (anche se molto popolare, come abbiamo scoperto in seguito), chiamato **Cabal**. Bene, ci siamo detti, diamolo a qualcuno che è notoriamente molto duro con i giochi, che abbia di base una pessima attitudine davanti a tutto ciò che assomiglia ad uno shoot'em up (o a qualcos'altro di questo genere) e che sarà quindi costretto a massacrarlo. Chiameremo... Carlo!

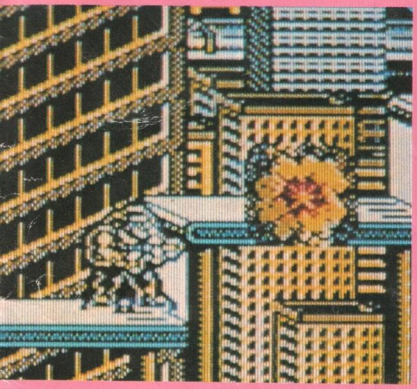
Passarono alcuni giorni, e Carlo tornò con la sua recensione. Diamogli un po' un'oc-

chiata, sarà veramente, veramente... positiva?? Aaargh! Sì, proprio per la prima volta in tutta la sua vita Carlo aveva scritto una recensione entusiasta! il gioco gli era veramente piaciuto moltissimo!

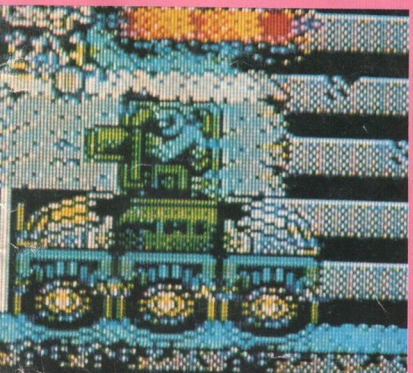
Ma la cosa più scocciante era che era veramente un buon gioco, **Cabal** era un lavoretto proprio ben fatto. Ricco di colori e sostenuto, aveva un aspetto caratteristico e ben diverso da **Op Wolf** e andava avanti a ritmo serrato. Chi lo ha messo insieme? Due ragazzi della Special F/X, la stessa coppia di ragazzi che ha appena sviluppato **Midnight Resistance** (ed ecco spiegato il motivo di questa lunga introduzione).

Ma allora, com'è **Midnight Resistance**? Bene, da quello visto degli ultimi giochi della Ocean (questo, **Sly Spy** e **Shadow Warriors**) questo è il gioco del quale parleranno tutti. È fondamentalmente un gioco brillante, una eccellente piccola (o forse quasi gigantesca) conversione da un coin-op, ricca di colori e presentata con uno stile particolarmente distinto. Sì, c'è un'ovvia somiglianza con **Cabal**, legata al fatto di appartenere alla stessa famiglia. Gli sprite grossi, con i loro pesanti contorni neri e le piccole gambe tozze, risaltano benissimo contro agli sfondi più affollati, mentre la varietà dei livelli è, per uno shoot'em up a scorrimento di stile militaresco, veramente notevole.

Il fatto è che questo programma è molto più ambizioso di **Cabal** ed è solo merito dei programmatori della Special F/X se non si sono lasciati sfuggire la palla facendo una tran-



sizione da un (quasi semplice) gioco flip-screen shooting-gallery-style ad uno shoot'em up full-blown a scorrimento.
Una delle cose più particolari di questo gioco è il sistema di controllo, bisogna ammettere che ci vuole un po' di tempo prima di abituarsi ad usarlo, ma quando ci sei arrivato funziona a meraviglia. Ci sono due controlli, oltre al camminare indietro, avanti e saltare (come di norma) c'è una specie di aggeggio di rotazione che ti permette di far girare il tuo omino sul suo asse.



Ai vari gradi di rotazione fa un gran numero di diverse azioni, in uno degli stadi è sdraiato (o striscia) e spara, poi spara verso il basso con una certa angolazione (per cui se era sdraiato su una passerella sospesa potrà colpire qualcosa che si trova al suolo, sotto di lui) poi spara dietro di lui, poi in aria con una certa angolazione, e così via. E può fare tutte queste cose anche mentre è in piedi e sta correndo e visto che questa possibilità rende alcune manovre piuttosto complesse (se per esempio vuoi prendere qualcosa che si trova su una piattaforma inferiore davanti a te, ti conviene cercare di tirare diagonalmente verso il bersaglio, e non saltare e far fuoco come faresti con la maggior parte degli shoot'em up) è già molto divertente cercare di riuscire a cavartela bene.
Naturalmente il gioco comprende anche la normale razione di armi che si possono raccogliere (mitragliatrici, lanciafiamme, fucili e simili) che compri nella sequenza del negozio di armi con le chiavi tolte ai cattivi morti, comprese alcune cose molto particolari che producono ogni tipo di spaventosi e meravigliosi effetti ogni volta che le colpisci.
Con i suoi nove livelli, molto variati (e molto difficili da completare), un sacco di piattaforme e scale da esplorare e l'insolito sistema di controllo che lo rende una sfida continua, questo gioco ti darà un mare di divertimento che ti ripagherà bene della spesa sostenuta. E per fortuna hanno infilato dentro anche una continua opzione per salvare la tua frustrazione, per cui non sei costretto a ricominciare tutto dall'inizio ogni volta che muori.!
Qual è allora il verdetto? Beh, come forse hai già capito, pensiamo che sia proprio uno dei migliori shoot'em up mai visti. Non c'è nessun problema né di visibilità, né di sensibilità del controllo, tutto è ben allineato su un livello che ti invita alla sfida, c'è un'immensa varietà di cose e ognuna in gran quantità.
Certo, ci vuole un po' di tempo per imparare ad usare il metodo di controllo (forse è per questo che ho trovato i primi livelli particolarmente difficili) ma quando ce l'hai ben in mano è meraviglioso. La Ocean sale di nuovo sul podio, accidenti a loro!

Cr. Ba.

SNOWST
Cartagena
Panama City
Medellin
Quito
Guayaquil

"Neve" (Snow) è una nuova parola che sta ad indicare una specie di droga spaventosa o qualcosa del genere, ed è proprio contro di essa che dovremo combattere in questo gioco (è quindi chiaro il significato del titolo). In fondo però questo lascia un po' delusi perché speravamo quasi che si trattasse di qualcosa con della "vera" neve e del "vero" ghiaccio, molti piccoli sciatori che si muovevano sullo schermo e (con un po' di fortuna) alcuni degli animali preferiti (come gli orsi polari, i pinguini e le foche) che facevano da sfondo.

Ma conviene provare a dargli ugualmente un'occhiata, e far passare così una o due ore. Sembra proprio una simulazione di volo, è pieno di grafici con poligoni a 3D, non è difficile riuscire a mandare l'aereo in stallo o schiantarsi insieme a lui, se sei un pilota da strapazzo, e non c'è niente che ti impedisce di volare in tutte le direzioni che vuoi.

Ma (in realtà) non è una simulazione di volo. Se però dicessi che si tratta di uno shoot'em up, darei ugualmente una definizione sbagliata, gli aerei dei nemici non vengono lanciati verso di te in massa e velocissimi, ma si avvicinano uno per volta (e se vuoi è anche possibile evitarli); i bersagli terrestri sono tutti da scoprire (e non ti appaiono solo alla fine di ogni livello) e così via. Le possibilità sono due: o è uno shoot'em up superiore e soprannaturale pieno di invenzioni, oppure è una versione di **Bomber**, incredibilmente semplice e per bimbetti in fasce. In ogni caso è originale.

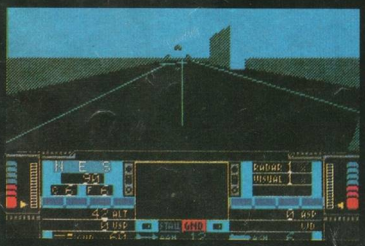
Ma, in che modo è stato messo in piedi questo strano insieme di affari? Di chi è stata l'idea? Originariamente **Snow Strike** era stato sviluppato negli Stati Uniti, dalla Epyx per il C64 e il PC, ora è stato convertito, con l'appoggio della US Gold, anche per altre macchine. Il concetto di base è che in linea di massima si suppone che debba essere attraente per tutti (sia i fanatici di simulazioni di volo che quelli degli shoot'em up), anche se naturalmente è ancora da verificare.

Il gioco è ambientato a dieci anni nel futuro e ti infila al posto di pilota di un nuovo tipo di caccia per compiere una serie di dieci missioni che mirano a distruggere il traffico di droga nella zona dei Caraibi. Cinque missioni prendono l'avvio da una portaerei e le altre cinque da una base terrestre, per cui

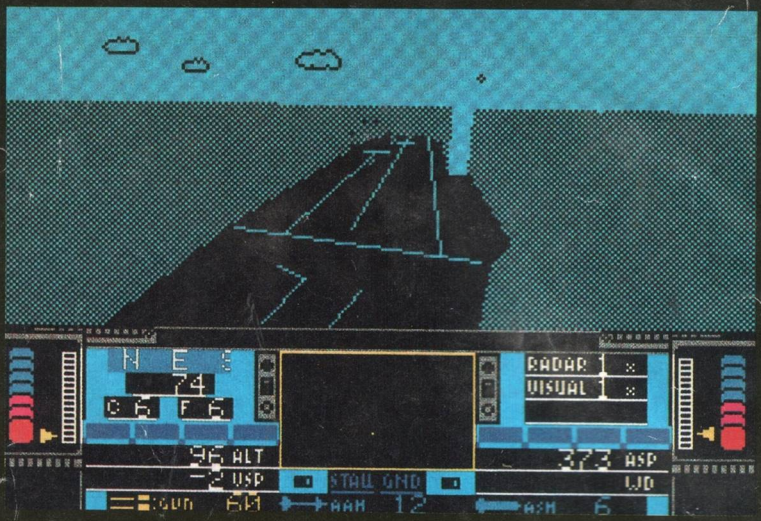
direi che c'è tutta la varietà possibile.
D'accordo. Facciamo finta di aver semplicemente caricato il gioco, non ne sappiamo ancora niente. Cosa succederà?
Beh, innanzitutto ti apparirà uno schermo con un piccolo Spectrum con la tastiera rossa e un Microdrive attaccato al monitor (naturalmente solo per quanto riguarda la versione per lo Spectrum, in quella per ST vedrai un ST e così via). È da qui che puoi selezionare la tua missione, il livello di difficoltà e il co-pilota (ognuno di quelli disponibili ha la sua personalità che viene rivelata dal tipo di messaggi che ti appaiono alla base dello schermo — come "si sta avvicinando una base nemica" o qualsiasi altra cosa — e dal fatto che si prepara subito a lanciarsi con il paracadute appena sei nei problemi oppure rimane con te fino all'ultimo.
Da questo punto in poi, quello che succede dipende dal tipo di computer che hai, se è un 48K o un 128. È più valido usare tutte le capacità della macchina a 128, riducendone eventualmente i bit per avere un 48, piuttosto che partire con un 48 per poi aggiungervi un po' di suono supplementare o qualcos'altro che lo renda come computer più grosso. E con questo voglio dire che per tutti i poveri possessori di un 48K il gioco sarà un caricamento perenne: mi dispiace!
Per andare avanti, il passo successivo è lo schermo della torre di controllo. In realtà non è necessario per il gioco — puoi tranquillamente riuscire a giocare senza la torre — ma essa ti dà una quantità di informazioni che supera in numero la punta delle tue dita. Per il 48 è a caricamento multiplo, mi dispiace, per cui chi ha questa macchina rischia di sfruttare la torre molto raramente.
In definitiva il risultato finale è come prendere contatto radio con la base. Ti dà tutte le informazioni necessarie sulle condizioni meteorologiche (e se sono cattive verrai colpito in pieno), sulla posizione delle basi amiche, le basi nemiche, le pattuglie di aerei nemici e altre cose di questo genere.
È molto utile sapere dove ti trovi, perché se vieni colpito e devi lanciarti con il paracadute, lo schermo cambierà presentandoti una sequenza di paracadutismo, che possiede alla base dello schermo un pannello di controllo diverso da quello precedente (con un diverso schermo mini-radar), dovrai fare del tuo meglio e controllare la caduta del para-

1. Il tuo radar al centro del pannello di controllo indica il punto in cui ti trovi in rapporto agli altri aerei e ai bersagli terrestri. Intelligentemente, quando esegui un dog flight diventa molto più localizzato sulla zona che copre.
2. I messaggi del tuo copilota ti appariranno qui.
3. Qui c'è la tua bussola e sotto la tua altitudine in gradi.
4. L'indicatore del tuo serbatoio di ossigeno e la velocità di consumo.
5. L'indicatore del tuo serbatoio di carburante e la velocità di consumo.
6. Gli indicatori delle tue armi, quello acceso indica l'arma che hai pronta.
7. Interruttori per i freni da terra, da aria, più un indicatore di stallo in aria e contatto con la terra (per farti sapere se hai atterrato).
8. Contatori del missile e dei razzi.
9. Altitudine, velocità verticale, velocità dell'aria, velocità del vento e direzione.
10. Queste spie sono quelle che ti indicano i danni, più sono quelle illuminate di rosso, più problemi avrai.
11. Questo è il tuo mirino al centro dello schermo.
12. Molte nuvole, anch'esse sono sprites, a differenza della terra che è piena di poligoni.
13. Un aereo nemico che fa da staffetta, mangiati questo missile aria-aria!
14. Qui dovrebbero esserci dei triangoli blu, sono gli indicatori di pendenza e dovrebbero indicarti con quale angolazione stai volando.

cadute in modo da dirigerlo verso una base amica. E poi devi anche decidere quando vuoi aprire il tuo paracadute (non farlo troppo in alto, altrimenti rimarrai senza ossigeno — concediti un po' di tempo per abbassarti — ma neanche troppo in basso, altrimenti morirai!).
In ogni caso se atterri vicino alla base verrai soccorso e tutto andrà bene, ma se finisci troppo lontano rischi di venir catturato o di morire (o qualcos'altro del genere), il che significa che il gioco è finito. Se ti trovi in questa situazione ti appare una immagine veramente orribile di una cassa da morto e



come sottofondo musicale una marcia funebre. Ah, poi mi conviene ricordarti anche che nelle missioni sul mare, se vuoi essere salvalo, ti conviene lasciarti cadere molto più vicino alla tua base (la portaerei) che non nelle missioni terrestri, l'acqua è terribilmente fredda, sai!
Questo gioco assomiglia ad una simulazione di volo, per quanto concerne le armi a disposizione. I missili che i nemici lanciano verso di te possono essere o attirati dal caldo o guidati tramite radar. Poiché per te è molto difficile capire di quale tipo si tratta, il tuo copilota ti manderà sullo schermo un breve messaggio in modo che tu possa decidere quale azione intraprendere per evitare di essere colpito — e cioè lanciare un razzo per distrarre i missili attirati dal caldo oppure un altro missile guidato via radar (è una specie di nuvola di frammenti di alluminio luccicanti che sembrano un bersaglio più grosso per il missile).
Se per una qualsiasi ragione queste due reazioni non funzionano e vieni colpito, i danni che puoi subire sono di diverso genere e speriamo che non ti uccidano ma danneggino solo il tuo velivolo in modo che tu pos-



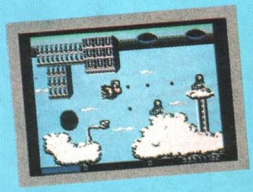
sa paracadutarti alla ricerca di salvezza. Se sei proprio fortunato potrebbero però anche semplicemente sfiorarti e riuscirai tranquillamente a continuare la tua missione.
Quando incontri uno squadrone di aerei nemici, essi vengono verso di te uno alla volta, puoi quindi colpirli tutti man mano che si avvicinano oppure cercare di colpirne un paio e poi darti alla fuga. (Il ragazzo della stazione meteorologica è in grado di dirti quanti sono e così via). Anche se esiste un solo tipo di aereo nemico, ne sono state disegnate 57 versioni diverse in quanto essi vengono verso di te ad altitudini e angolazioni differenti, l'animazione è quindi decisamente buona.
Anche tu sei dotato di armi, missili aria-aria e missili aria-terra. Appena vedi il tuo bersaglio nella croce fissa del mirino al centro del tuo schermo (cosa che puoi ottenere facendo volare il tuo aereo esattamente in direzione del bersaglio!) il computer si blocca per alcuni secondi e disegna le tracce dell'aereo mentre esso si muove sullo schermo, questo è il periodo di tempo che hai a disposizione per far fuoco su di lui ed ottenere punteggio. Se stai usando la mitragliatrice devi fare molto veloce perché il computer si blocca **solo per un** secondo o poco di più.
E con i bersagli terrestri succede esattamente lo stesso, devi fare un po' di volo a bassa quota in modo da studiare il bersaglio, per esempio i campi di droga colorati di nero (per metterli in opposizione con i campi ordinari, indicati in verde), per poi bloccare e far fuoco allo stesso modo.
Non è stato un gioco facile da programmare. Utilizzando il codice sorgente dell'originale americano si è trattato di un lavoro veramente complicato! La versione per il PC era scritta terribilmente male, quella per lo Spectrum gira quasi alla stessa velocità dell'originale.
Il "polygon clipper" è stato anche lui particolarmente difficile da rendere. La portaerei, per esempio, è composta da poligoni, ma non è detto che tu li veda sempre tutti e contemporaneamente sullo schermo. Il compito del polygon clipper è di tagliare via quelli che sono sul margine dello schermo. Sembra una di quelle cose terribilmente facili da realizzare, ma in realtà non è per nulla semplice, solo questa routine ha richiesto sei giorni interi di programmazione.

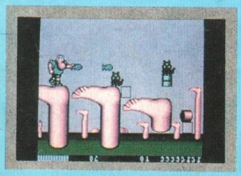
Matteo Riccio

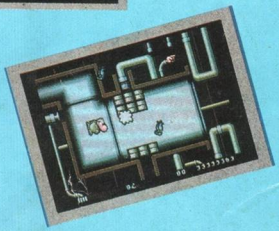
MONTY PYTHONS

Dopo il successo dei libri, dei film e delle videocassette, era solo questione di tempo, poi qualcuno ha cercato di produrre un gioco per il computer che si riferisse al famoso spettacolo televisivo **Pythons**. La Virgin è stata la casa di software che l'ha fatto in modo egregio. L'impressione e la comicità del classico programma originale sono state catturate bene nella forma digitale e il gioco è veramente divertente.

R.B. Gumby (quello con la schiena incurvata, un aspetto miserabile e le maniche della camicia arrotolate) ha perso il suo cervello. E l'unico modo che ha per riuscire a recuperare le quattro parti che lo compongono è di mangiare carne di maiale in scatola, 16 scatole alla volta, per essere precisi. Naturalmente, in un mondo strambo come questo, non gli è possibile entrare semplicemente in un negozio e comprarne un po'. Deve subire strane trasformazioni e viaggiare attraverso strani paesaggi, distruggendo formaggi e evitando i mortali segnali di tenersi sulla sinistra. Ha qualcosa che ricorda Pythons? C'è da scommetterci.

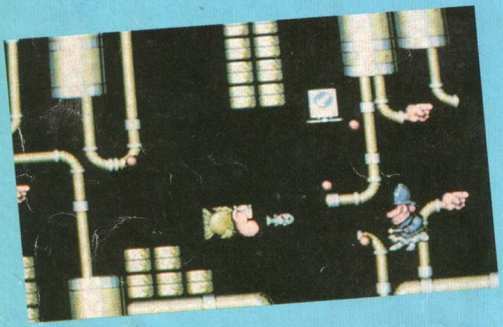


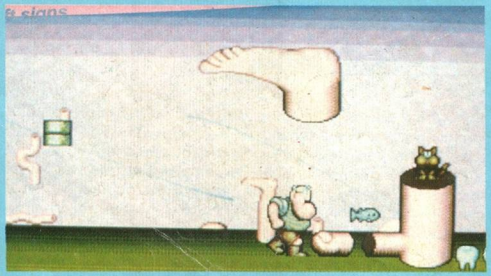




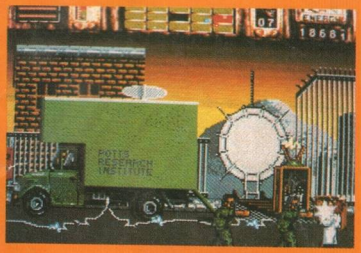
Inizi, in forma Gumbyesca, in piedi su un pendio tipico di Gilliam. Dietro di te c'è qualcuno che non si vede (e cioè nascosto in un cespuglio). Cammina per un po' in avanti, e il gioco viene interrotto da uno dei numerosi, ma molto divertenti, interludi. Il primo, per esempio, ti spiega come individuare un larice da una grande distanza. Da lì, il povero vecchio Gumby si ritrova con la testa strappata e incollata sul corpo di un pesce che deve viaggiare sparando a pappagalli morti, poliziotti, l'Inquisizione Spagnola e tutti gli altri personaggi dello spettacolo.
Il gioco ha tre punti notevoli: i grafici, il suono e la comicità. Per quanto riguarda la visibilità, il gioco è quasi perfetto. Tutti gli sprite vengono messi in rilievo quando si tratta di catturare l'aspetto caratteristico di Terry Gilliam, ma alcuni sfondi sono un po' blandi. Una cosa che verrà sicuramente molto apprezzata sono i gatti che esplodono nel livello 2 che se ne stanno seduti in cerchio senza far niente in particolare e tutto ad un tratto, quando ti avvicini, esplodono.
Gli effetti sonori vanno da quelli insoliti a quelli disgustosi. Prova a sentire Gumby che emette un enorme rutto mentre mangia la carne di maiale in scatola, oppure la risatina chioccia di John Cleese che discute con te nel Ministero degli Argomenti Inutili. Ma il meglio di tutti è la fine del livello, dove una donna delle pulizie matta legge la lista dei beni che hai raccolto con un'orribile voce acuta.
Purtroppo la comicità si indebolisce. Il gioco non fa colpo al punto da poter sopravvivere da solo. Dopo un paio di passaggi lungo tutto il primo livello, mi sono ritrovato rapidamente annoiato e non riesco ad immaginarmi nessuno che, dopo aver completato il gioco, torna all'inizio e ci gioca un altra volta.
Un bel viaggio indietro nella memoria, e se sei un vero Pythonita ti val la pena di provarlo, ma, per essere onesto, non trovo che abbia molto senso comprarlo. Con una giocabilità più forte sarebbe forse stato molto meglio ma, così com'è ora, ti conviene spendere i tuoi soldi per altro.

M.R.





TIME MACHINE



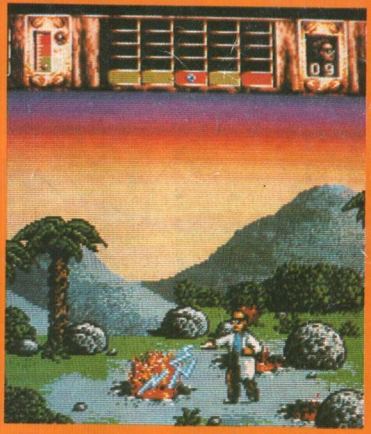
Quando la macchina del tempo del Professor Pott viene bombardata dai terroristi, il buco che è stato creato dall'eplosione lo spedisce indietro nel passato di 10.000.000 di anni. Utilizzando quattro carte del tempo che aveva per caso con sé al momento dell'esplosione, il Professore deve riuscire a tornare al futuro e impedire alla bomba di scoppiare. Sembra piuttosto lineare, ma non lo è. Il buco provocato dall'esplosione ha sconvolto cinque periodi di tempo vitali, ed essi devono essere rifissati dal Prof prima che possa ritornare al suo tempo.

Ogni era è composta da cinque schermi, e il Prof deve assolvere alcuni incarichi in ognuna delle zone prendendo e lasciando cadere degli oggetti nei luoghi esatti. Se per esempio raccoglie dei macigni e li mette sopra a tre vulcani nell'era Preistorica, ottiene come risultato di raffreddare la terra e dar inizio all'era Glaciale. Ma mantenere il futuro intatto significa ritornare costantemente al passato per impedire alle forze naturali di distruggere il tuo lavoro.

Lungo tutta l'avventura ci sono pericoli da evitare, come gli Yeti, i soldati medievali che fanno i predoni, le paludi e i fiumi profondi che impoveriscono l'energia del Professore, portandolo fino alla perdita di una delle sue tre vite.

È un lavoro duro, ma come già sappiamo, riuscire a tornare al futuro non è certo un compito facile.

L.T.



QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Eccezionale! Ferma l'occhio! Vendo a 1500 cad. tantissimi giochi come: Dragon's Lair, Barbarian 1-2, Zorro, Batman, King Kong 1-2, Commando, e moltissimi altri. Vendo inoltre il programma che trasforma il C64 in Spectrum a sole lire 15.000 con spese postali e spiegazioni incluse. Se vuoi far cambiare faccia al tuo Commodore prendi i programmi softmail, sono gli unici che lo gasano. Telefona dalle 16 alle 20.
Gentile Marilena - P.zza Padre Pio Pal. Cac. Sca - 71100 Foggia - Tel. 0881/631314.

● Vendo i più bei giochi per CBM 64 come: Bubble Bolle, Golf 3D II, Super Mario Bros, Kick Off, Microsoccer, Super Buggy, Passing Shot, Marines, After Burner, ecc. Cerco anche il programma che trasformi il mio CBM 64 in Spectrum 48K per caricarvi i giochi che sono su Special Program e New Special Playgames. Per chi vuole la lista inviare 1.500 Lire, le spese postali sono a carico vostro. Cerco anche Robocop 1-2, Football Manager, Int. Soccer, Platoon 1-2, Porno Games 1-3, Strip Poker. Sono lieto se voi volete fare cambio.
Gianluca Menna - Via Scaletta 11 - 47100 Forlì Villagrappa - Tel. 0543/753098.

● Cerco disperatamente programma cassetta, che trasformi il CBM 64 in Spectrum 48K, in cambio darò i seguenti giochi: Mondiale Italia 90, Calcio alle Olimpiadi, Gara di rigori + 1 programma per salvare e caricare 10 volte + veloce su nastro, e 1 per fare passare i programmi da nastro a disco. Tutti sono programmi duplicati. Richiedo e offro max. serietà. Telefonare dopo le ore 21.
Marco Potente - Via Malombra, 51 - 31021 Mogliano V. (TV) - Tel. 041/457144.

● Compro il videogioco "Guerrilla War" (CBM 64) a patto che non sia un gioco pirata, che abbia una grafica ottima, e soprattutto che funzioni bene. Sono disposto a pagare massimo L. 5.000.
Daniele Gaspa - Via Mazzini 16 - 36060 Casoni.

● Aiutatemi!!! Cerco disperatamente, e compro a L. 3.000 il programma per caricare i giochi dello Spectrum su CBM 64. (N.B. Basta che poi quando rigioco, il mio "Personal Computer" resti sempre il vecchio solito Commodore 64). Inoltre cerco, spero di comprare a L. 1.000 cad. alcuni giochi su cassetta per CBM 64 come: Ghoul's Ghost, Rocky 1-2-3, Commando, Ghostbuster 2, Double Dragon 1-2, Mario Bros, Indiana Jones, Star Moon, Batman 1-2, Porno Games, Pacmania, Tarzan, Flipper, Hang-On, Black Velvet 2, Kipling.
Stefano Gaetano - Via Carlo Fassa 102 - 00173 Roma - Tel. 06/7483288 cambierà in 7225288.

● Compro giochi a L. 1000-1500 come: Bubble Bobble, Bubble Tetris, Wonderboy 1-2, Ghost'n Goblins 1-2, Ghostbuster 1-2, Snow Bros, Bomb Jack, Double Dragon. Telefonare dalle 13 alle 14.
Francesco - Via Potenza - 64023 Mosciano S.A. (TE) - Tel. 085/866117.

● Il Software originale per Spectrum 48/128K lo trovi alla massima convenienza e qualità presso la Ramsoft, leader nel settore. Noi non offriamo vecchi titoli spacciandoli per nuovi: noi vi diamo tutte le ultime novità provenienti dall'Inghilterra e vi offriamo un servizio ricco di extra, con la massima qualità e cura. Non accontentarti di poco, scegli il meglio: noi possiamo dartelo, e la prova sono le numerose persone che si congratulano con noi. Se in poche righe non possiamo convincerti, ti invitiamo comunque a provare, anche solo per sentire che novità abbiamo. Inoltre vasto catalogo di utilities e hardware. Non c'è spazio per elencare dei titoli. Se le ultime novità non ti interessano, abbiamo comunque tutto dal 1983.
Marco Gasparri - Via Leoncavallo 31 - 58100 Grosseto (GR) - Tel. 0564/412298.

● Nel settore Spectrum 48/128K, la Ramsoft è la qualità e l'esperienza che hai sempre cercato. Ramsoft, ovvero tutto il software prodotto per Speccy dal 1983 ad oggi, compresi utilities e demo musicali (chicche per 128K). Tutte le ultimissime novità importate direttamente dall'estero, con un servizio unico in Italia per convenienza e ricchezza di sorprese. Alcuni arrivi periodo Luglio '90: Klax, Fighter Bomber, Amc, Sonic Boom, Dan Dare III, X-Out, Black Tiger, Ninja Spirit. Ricordate: tutte le ultimissime novità in uscita. Disponibili su cassetta microdrive e Disciple/+D (unisciti al nostro Disklub!).
Marco Gasparri - Via Leoncavallo 31 - 58100 Grosseto (GR) - Tel. 0564/412298.

● Compro qualunque programma che trasformi lo Spectrum in Commodore fino a un massimo di L. 7000 trattabili.
Falsi Guido - Via Ponte all'Asse, 3 - 50144 Firenze - Tel. 332083.

● Vendo più di 2.000 giochi per CBM 64 tra i quali: Dragon's Lair 1-2, Double Dragon, Ghostbusters, Real Ghostbusters, Turbo Out Run, Shinobi, Robocop, Myth Predator, Platoon Foot, Manager 1-2, Silk Worm, Aliens, Batman, ecc. Inoltre tutti i tipi di calcio con rigori, punizioni, scivolate ed elevazioni di testa.
Taibi Dario - Via Palazzi 184 - 93012 Gela (CL) - Tel. 0933/935342.

● Cerco solo cassette di calcio con effetti speciali, es. pioggia, replay, ecc. Cerco anche cassette di Batman, Ninja. Vi prego telefonatemi.
Ernesto - Via Montaruli - 70123 Bari - Tel. 080/375033.

● Cerco più urgentemente possibile il gioco The champ in cassetta per il C64 originale (registrato) a non più di L. 5.000. Telefonare ore pasti.
Emiliano Lorenzi - Via Medardo Rosso 20 - 90142 Firenze - Tel. 055/7330758.

● Vendo trasformatore Spectrum in CBM 64 e viceversa, ambedue solo L. 25.000 spese comprese a sole 35.000 Emulatore MS-DOS per CBM 64, copia unica su disco.
Donato Sebastiano - Cas. Postale 77 - 50012 Bagno a Ripoli.

● Compro giochi su nastro per CBM 64. Annuncio valido solo per Bari e immediata provincia. Quarto Daniele - Via Ravanas 113 - Bari - Tel. 080/341512.

● Cerco disperatamente programma su nastro che permetta al computer ZX Spectrum 48K di caricare giochi del Commodore 64 a L. 15.000. Telefonare ore pasti.
Aldo D'Amato - Via Pasaburgo 111 — 90146 Palermo - Tel. 091/511942.

● Vendo giochi per Spectrum 48K duplicati su cassetta a L. 300 cad. Alcuni esempi: Don John, House Music, Bad Tracks, International Cup, Cycle Race, Auden, La Outlans, Dark Death 3, Cars' Eliminators, Pirates, Impossible Target, Anti Mig 1, Brazilian Race, Escord Rally, Dragon's Fire, Robotrans, Testers, Kung Fu Masters, Bursting, Lethal Wapon, Dumpy, Road to Hell, Jungle, 007 Cars, Ultimate Challenge 2, Bloodist, Postman, Tomcat, RS 232 Link, Movie Car, ecc. Spedimi una cassetta vuota e ve la riempio di giochi.
Maurizio Spampinato - Via Passo Gravina 29 - 95125 Catania - Tel. 095/442544.

● Vendo per CBM 64 i migliori giochi in commercio come: E. Hughes, Cobra, tutti i giochi di sport con ottima grafica, attenzione vendo anche a blocchi un 10-30 cassette con molti giochi.
Danilo - Via Bennardo - 93100 Caltanissetta - Tel. 27367.

● Compro Bubble Bubble, Bat Man, Ghost'n Goblins, Double Dragons, giochi in cassetta per MSX 8020, L. 4.000 cad.
Badalamenti Giacomo - Via Cartagine 7 - 90100 Palermo - Tel. 222761.

● Vendo cassette per C64 della serie Arcade e giochi. Sono più di 30 cassette a L. 7.000 l'una o tutte a L. 36.500, anziché di 50.000. Alcune novità Arcade sono: Bat Man, Vigilante, California Games, Frightmare. Max serietà.
Luca Norillo - Via Ferrante Imparato 94 - 80146 Napoli - Tel. 7531673.

● Compro cassetta CBM 16 qualunque tipo, a non più di L. 10.000.
Tamburini Mirko - Via La Marmora - 38082 Cimego - Tel. 61168.

● Vendo per C64, moltissimi giochi in cassetta: Vendetta, Raimbow Island, Italy 90, Super Wonder Boy, Last Ninja I-II, World Cup 90, R-Type, Sylkworm, Thunderblade, Power Drift, Buggy Boy, Microprose Soccer, Winter Games, Summer Games, Robocop, Dragon Ninja, Strider, prezzo L. 2.000 al gioco.
Fantoni Fabio - Via Genio Militare 1 - Peschiera D/G (VR) 37019 - Tel. 7551620.

● Hai un CBM 64? Hai il tasto di reset? Allora richiedi l'unica raccolta mai realizzata per terminare qualsiasi gioco. A sole L. 9.000 spese comprese (allegare 12 francobolli da L. 750).
Belcuore Antonio - Via Mac Mahon 90 - 20155 Milano.

● Vendo CBM 64 New (1 anno vita), copritastiera, drive 1541, 2 registratori, Niky Cartridge, joystick, duplicanastri, 200 DSK giochi/prg. 7 giochi, manuali e riviste in italiano. L. 700.000 + spese postali.
Volpe Pasquale - Via F. Telesino 3 - Agropoli (SA) 84043 - Tel. 822340.

● Cerco e compro disperatamente Double Dragons e S. Mario Bros, a L. 10.000 cad.
Alfonso Carfora - Via Caudio 9 - 81028 S. Maria a Vico (CE) - Tel. 0823/804362.

● Occasione! Cerco disperatamente i seguenti giochi per CBM 64: Out Run, Gary Lineker's, Hot Shot, Robocop, Batman, Test Drive II, Grand Monster Slam, Red Head, Thunderbirds, Highlander. Solo cassetta, a L. 5.000.
Damiano Gamella - Via P. Berra 45 - 21016 Luino (VA) - Tel. 0332/532910.

● Cerco i seguenti giochi per CBM 64: Black & White III, Tour de France, The New Zealand Story, Fist II, The Temple of Apshai, The Hobbit, Super Mario Bros III, Nightmare, Rally I-II, Mexico 86 II, Bubble Bubble II, Tom & Jerry II, Impossible Mission III-IV, Green Beret. Sono disposto a pagare max. 800 a gioco.
Gerardo Faiella - Via A. Nicolodi, 89 - 84100 Salerno.

● Cerco e compro urgentemente se a buon prezzo, i seguenti giochi per CBM 64: Out Run Turbo, Shadow Warrior, Final Fight, Splatier House, e Calcio con rovesciate, falli, punizioni, ammonizioni, colpi di testa, ecc.). Prezzo trattabile.
Iacopo Barsali - V.le Redi 5 - 50144 Firenze - Tel. 333425.

● Compro giochi per CBM 64: Bubble Bubble,

Wonder Boy, tutti in cassette, L. 500-1.000 cad.
Franco Cenci - Via Litoranea 134 - 04016 Sabaudia (LT) - Tel. 0773/532294.

● Vendo/compro giochi per C64 su disco o cassetta.
Di Cecio Gianluca - Via F. Porta Roma, 5 - Capua (CE) - Tel. 0823/962100.

● Compro Turbo Out Run, Super Wonder Boy, Shinobi, Dragon Ninja, Rocky IV, Klax, Rambo III, Rainbow Islands, Championship Wrestling, Dragon's Lair 1-2, a L. 1.000 al gioco. Cerco programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K e relativo caricamento giochi.
Fabio Succo - Via Alpini 8 - 10090 San Giusto (TO) - Tel. 0124/35684.

● Eccezionale ragazzi! La Video Soft, dopo l'enorme successo ottenuto con la vendita di cassette per CBM 64 ha deciso di dedicarsi anche alla vendita di dischi, sia per CBM 64 che per Amiga. I prezzi sono: CBM nastro L. 2000, CBM 64 e Amiga Disk 2500. Tutto con supporto incluso + spese di spedizione.
Bontà Alessio - Via Tosarelli 68 - 40055 Castenaso (BO) - Tel. 051/785315.

● Attenzione amici. Sono un utenti di Commodore 64 che cerca in tutta Italia persone interessate allo scambio di software su nastro e disco per C64. Solo su disco ho già oltre 250 titoli originali inglesi.
Maurizio Garagozzo - Via Comitato Liberazione 45 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/54784.

● Vendo Philips VG 8020, ottimo stato + registratore + manuali + trenta cassette giochi + cavi di collegamento a L. 400.000.
Gabriele Rota - Via De Carolis 34 - 00136 Roma - Tel. 347172.

● Vendo Commodore 128 nuovo di 6 mesi con joystick, registratore, e floppy disk e per chi lo comprasse ci saranno tutti i giochi in regalo su disco che cassetta: Altered Beast, Gramphrich Circuit, Micropose Soccer, Bat Man the Movie e molti altri.
Marchesini Alessandro - Via Tito Speri 23 - 41010 Piumazzo (Modena) - Tel. 059/934097.

● Vendo super giochi per CBM 64 al prezzo stracciato di 2.500 cad. Tra i più famosi: Paperboy, Pit Stop 2, Green Beret, Super Sprint By pass, Combact School, Circus F1, Army Moves, Strip Poker 1-2, Tennis Ace e molti altri. Telefonare possibilmente il sabato mattino.
Andrea Fusi - Via Varesina 70 - 20156 Milano - Tel. 362018.

● La Gel Soft offre a L. 2.000 tantissimi giochi per CBM 64. I giochi vengono provati prima della spedizione. Ordine minimo 10 giochi + 5000 lire per spese spedizione. Cassette di massima qualità a nostro carico.
Gel Soft - Via Chiusa Grande 28 - Ceprano (FR) 03024 - Tel. 0775/950550.

● Vendo migliaia di giochi su cassetta per CBM 64' a L. 500 l'uno, spese di spedizione a mio carico.
Sgroi Giuseppe - Via della Fornace - 00042 Anzio (Roma) - Tel. 06/9875306.

● The Star Soft vende da 1000-3000 giochi come. Batman, Ninja Spirtis, Shinobi, Caballi, Indy 2-3, Barbarian, Giochi senza frontiere, Black tiger, Commando 1-2, Wonder Boy 2, Turbo Out Run, Street Fighter, Rambo 3, Ikari Warriors, Guerrilla, Italia 90, Double Dragon, Vendetta, Seul 88, Super Mario Bros, Platoon, Silk Worm, Operation Wolf, 1943, Hercules, Danko, The Running man (film), Last Ninja 5, Fiontino Soccer, Tennis, After the war, Karate Master, Freddy Hardies , Emilio, Out Soccer, Bolle Bolle, Tetris, Tusker, Robocop 2, Myth, Football Manager, BMX. Cerco, scambio: Barbarian 23, Rastan, Predator, Missione impossibile, New Zealand Story.
Stella Emilio - Via Silvati e Morelli 6 - 83100 Avellino - Tel. 0825/26254.

● La Softbank regala giochi a chi ne acquista almeno 10, regala giochi ad ogni acquisto. Possiedo ampia lista giochi, ultime novità e programmi con digitalizzazioni porno animate. Possibilità di reperire qualsiasi gioco creato per ZX 48 e 128K. Vendesi cassette di LNR e Special Program e Playgames.
Nico Magosso - Caselle 10 - 45026 Lendinara - Tel. 0425/63061.

● Vendo il programma che permette allo Spectrum 48/128 di caricare i programmi del CBM 64 a sole 40.000 trattabili. Sono in possesso anche del programma per trasformare il C64 in Spectrum a sole 30.000.
Nico Magosso - Caselle 10 - 45026 Lendinara - Tel. 0425/63061.

● Ciao ragazzi! Vi offro tutto quello che volevate avere per completare la vostra sala gochi personale. Ho i migliori giochi su cassetta per il CBM 64, scrivetemi subito, vi spedirò immediatamente la lista di tutti i più entusiasmanti giochi con i relativi prezzi.
Luca Cilli - Via R. De Cesare 37 - 70051 Barletta (BA).

● Cerco programma che trasforma lo Spectrum 48K in Commodore 64. Contatto solo zona Torino e cintura. Telefonare ore pasti.
Luca Fiorillo - Corso Toscana 83 - 10149 Torino - Tel. 011/731777.

● Vendo i migliori giochi tra cui: Dragon's Lair, Zombi, Green Beret, Combact School, Mario Bros, Pac Land, Pacmania, Ye Ar Kung Fu, Kung Fu Master, Bubble Bubble, Bionic Commando, Commando 1-2, Rambo 2, Renegade 1, 2, 3, Dragon Ninja, The Barbarian, Spy Vs Spy III, Spectrum, Simulator + qualche gioco per lo Spectrum e tanti altri.
Di Renzo Mario - Via Solitario 29 - 80132 Napoli - Tel. 081/423843.

● Vendo fantastici giochi tipo: Batman, Golf, Calcio, Commando, Squadra Alfa 3, Nightmare, Druidi, Shuttle, 2088, Casinò, International Karate e il Ritorno dello Ieti, da L. 500 a L. 1.500.
Alessandro Querci - Via Landini 11 - 56048 Volterra (PI) - Tel. 0588/80119.

● Vendo C64 + copritastiera + drive + registratore + 300 giochi e programmi + 2 cartucce a sole L. 450.000, mezzo vaglia.
Raimondi Lelio - Via Barducci 10 - 81000 Caserta - Tel. 0823/444249.

● Cerco giochi per C64: Bubble Bobble, Double Dragon, Super Mario Bros, Golf, Olimpic Games, Dragon Ninja, California Games, Shinobi, Calcio con falli, Batman.
Luca Piran - Via Pacinotti 14 - 21012 Cassano Magnago (VA) - Tel. 204680.

● Ragazzi di tutta Italia, l'offerta che aspettavate è finalmente arrivata, infatti il sottoscritto vende Commodore 64, 2 registratori originali, interfaccia, 2 joystick, manuale d'uso in italiano, e più di 500 giochi tra cui: Micropose Soccer, In-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 36

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

ternational Soccer, Out Run, The Last Ninja, Scuola di Kung Fu, Passing Shot (Tennis), California Games, Giochi d'inverno, Braccio di Ferro e tranti altri, tutto a L. 249.000 trattabili.
Fabrizio Fratarcangeli - Via Brighindi 56 - 03100 Frosinone - Tel. 0775/852429.

● Cerco penna ottica per ZX Spectrum 128, max 20.000 + software e istruzioni. Cerco stampante per ZX max. 70.000, anche di 2ª mano purché funzioni. Vendo molti giochi come Ghost'n Ghoust, Power Drift, Ninja e altri. Compro il gioco Robocop max L. 5.000, purché funzionante. Faccio anche programmi come banca dati per titoli cassetta, cambio forma caratteri e in più posso far parlare lo Zx Spectrum facendogli dire ciò che voglio.
Massimiliano - Corso Matteotti 8 - 21023 Malgesso - Tel. 0332/706424.

● Vendo interfaccia plus per spectrum, permette di collegare allo ZX spectrum 16/48/128K/+2/+3 uno o due floppy disc da 3,5". 6 secondi per caricare un gioco. Capacità di 800 K con multiface incorporata e interfaccia centronics. A 150.000 telefonatemil dispongo anche di tanti giochi e favolosi programmi di gestione.
Matteo Caccia - G. Rossini 18 - 24030 Presezzo (BG) - Tel. 035/460817.

● Vendo moltissimi giochi per Amiga AS 3000 compreso disco, ultimi arrivi Shado e The Bist II, Rainbow Island, Blob Money, I Turtols, ecc... Proposta sempre valida.
Giuseppe - Piazza della Stazione 62.

● Vendo Sin club il meglio del software per Spectrum 48 e 128 K, serietà e competenza tutto il software dal 1982 ad oggi con le novità in anteprima assoluta. Arrivi giugno 1990: Cyberball, Escape From Planet of Robot Monsters, Back to future II, Tetris 2, Maze Mania, Dynasty Wars, Italy 1990, Macig Johnson's Basket, Dragons of Flame, Shadow Warriors, ecc. SAcrivere o telefonare per ricevere la lista completa aliegare L. 2.000 in francobolli.
SIN-CLUB - Postal Box 303 - 71100 Foggia - Tel. 0883/693104.

● Vendiamo giochi su dischi e cassette per commodore 64 a prezzi sbalorditivi, ed anche il programma che trasforma il C64 in spectrum, telefonare dalle 16 alle 20.
Gianluca Merlo - Via Norvegia 6 - 90146 Palermo - Tel. 091/517694.

● Vendo giochi per il 64 al modico prezzo di 1500, sia su disco che su cassetta. Alcuni esempi: Rainbow Island, Turbo Outrun, Double Dragon 2, Italy 90 Us Gold, Cabal, Flimbo Quest, Shadow Warrior, World Cup Soccer Italia 90, The New Zealand Story, Silkworm, Renegade III, S.E.U.C.K., E-motion, Myth, Ghouls'n Ghosts, Inoltre ogni 5 giochi 1 in regalo e attenzione attenzione si vendono anche copiatori per speeddos (Burstinibbler). Massima serietà, spedizioni in contrassegno.
Pietro Parazzo - Via Fascie 3/10 - 16039 Sestri Levante (GE) - Tel. 0185/485117.

● Se possedete un comodore 64 non vi fate sfuggire questa occasione vendo infinite cassette a 1000 lire il gioco, + 2.000 la cassetta ho un'infinità di giochi. Max serietà.
Giuseppe - Piazza della Stazione - 62016 Porto Potenza Picena - Tel. 688218.

● Vendo a prezzo modico, il programma che trasforma il C64 in spectrum. Vendo inoltre tutte le ultimissime novità, a prezzi stracciati. Qualche esempio: Shadow Warriors, Vendetta, Kick off 2, Klax, Double Dribble, Turrican, Beach Volley, Satan, Adidas Champ Football, 3D Tennis, X-Out, Operation Tunderbolt e molti altri su nastro e disco.
Mattia Brocca - Via Toselli, 31 - 73036 Muro Leccese - Tel. 0836/342257.

● Vorrei comprare la cassetta n. 33 di New Special Playgames.
Stefano Perrini - via Ragusa 39 - 89013 Gioia Tauro (RC) - Tel. 57707.

● Vendo stupendi giochi su nastro: Turrican (uno dei migliori giochi per CBM 64), Mith, T.K.O. Boxe, Klax, Robocop, Dynamite Dux, Rastan, Operation Thunderbolt, Renegade, Slap Fight, Arkanoid, Arkanoid Revenge of Dom, A.T.V. Simulator, Italia 90 World Cup, e molti altri a lire 5.000 cadauni. Richiedere lista completa a:
Simone Menichini - viale Ancona 135 - 06034 Foligno (PG) - Tel. 52514.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

36

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW SPECIAL PLAYGAMES 20 GIOCHI

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 SHERIF	□ □ □
2 MISTER KNIGHT	□ □ □
3 DEEP ROPE	□ □ □
4 INVINCIBLE	□ □ □
5 POLLING	□ □ □
6 BLOCKS	□ □ □
7 SUPER BALL	□ □ □
8 TROUGH	□ □ □
9 MIAO & BAU	□ □ □
10 MAX	□ □ □

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 BUBBLE AIR	□ □ □
2 LET'S COOK	□ □ □
3 NEW FLIGHT	□ □ □
4 BREATHLESS	□ □ □
5 OLIVIA	□ □ □
6 RAPIDS	□ □ □
7 HIGH VOLTAGE	□ □ □
8 TURBY	□ □ □
9 BRUPT!	□ □ □
10 B LACK FORCE	□ □ □

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI